Załącznik nr 5 do zarządzenia nr 68 Rektora UJ z 18 czerwca 2015 r.

**Sylabus modułu kształcenia na studiach wyższych**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa Wydziału | Wydział Studiów Międzynarodowych i Politycznych UJ |
| Nazwa jednostki prowadzącej moduł | Instytut Bliskiego i Dalekiego Wschodu UJ |
| Nazwa modułu kształcenia | Polityka w mandze, manga w polityce - relacje popkultury japońskiej i polityki |
| Język kształcenia | J. polski |
| Cele kształcenia | Kurs ma na celu zapoznanie Studentek i Studentów z formalnymi zasadami akademickimi. Propozycja szczegółowych zagadnień:  - relacje pomiędzy polityką a popkulturą japońską  - obraz polityki w tekstach popkultury japońskiej  - wykorzystanie popkultury w polityce japońskiej  - rola soft power  - projekt Cool Japan  - wykorzystanie popkultury w propagandzie  - kampanie społeczne z wykorzystaniem popkultury |
| Efekty kształcenia dla modułu kształcenia | Absolwent zna i rozumie:  - różnego rodzaju struktury i instytucje wpływające na polityczno-społeczną specyfikę Japonii P6S\_WG++, P6U\_W++  Absolwent potrafi:  - formułować kategoryzację problemu, dobór metod i narzędzi badawczych, opracowywać i prezentować wyniki pozwalające na opisywanie polityczno-społecznych uwarunkowań, wpływających na współczesną Japonię i jej odbiór przez inne państwa świata P6U\_U++, P6S\_UO++  - prognozować znaczenie procesów społecznych z uwzględnieniem zjawisk  politycznych, ekonomicznych i kulturowych, wpływających na  doświadczenia człowieka w Japonii, zarówno z perspektywy historycznej, jak i współczesnych realiów P6S\_UW++, P6U\_U++, P6S\_UO++  Absolwent jest gotów do:  - rozwijania samodzielnego zakresu kompetencji komunikacyjnych, koniecznych do współpracy i wymiany międzykulturowej między społeczeństwem japońskim a pozostałymi krajami świata P6S\_KO++, P6U\_K++  - uczestniczenia w przygotowaniu projektów społecznych uwzględniając aspekty ekonomiczne i polityczne społeczeństwa japońskiego  P6S\_KO++, P6U\_K++ |
| Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów | Udział w dyskusji, praca indywidualna podczas zajęć.  Projekt – wykonanie tłumaczenia i analizy wybranego tekstu popkultury i zaprezentowanie go podczas zajęć.  Zaliczenie w formie sympozjum z tematycznymi panelami dyskusyjnymi. |
| Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny) | fakultatywny |
| Rok studiów | 1, 2,3 – 1 I 2 SUM |
| Semestr | Semestr |
| Forma studiów | stacjonarne |
| Imię i nazwisko koordynatora modułu i/lub osoby/osób prowadzących moduł | Paweł Dybała |
| Imię i nazwisko osoby/osób egzaminującej/egzaminujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł | - |
| Sposób realizacji | zaliczenie na ocenę |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | min. rok nauki języka japońskiego |
| Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów, gdy w danym module przewidziane są takie zajęcia | 30 godz. |
| Liczba punktów ECTS przypisana modułowi | 4 ECTS (ważne jest, żeby przedmiot dało się zaliczyć jako nauki o polityce) |
| Bilans punktów ECTS | Udział w zajęciach, 30 godz.  Przygotowanie do zajęć: studiowanie tekstów źródłowych, 30 godz.  Przygotowanie projektów, 30 godz.  Praca ze źródłami, 30 godz.  Razem 120 godz. (4 ECTS) |
| Stosowane metody dydaktyczne | metody podające:  - wykład informacyjny, opis, pogadanka, prelekcja, anegdota, wyjaśnienie, prezentacja multimedialna  metody problemowe:  - wykład problemowy, wykład konwersatoryjny, metody aktywizujące  - dyskusja dydaktyczna  metody praktyczne:  - pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia laboratoryjne, metoda projektów, seminarium |
| Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu | Warunkiem zaliczenia kursu jest :  Formy oceny pracy studenta:  - projekty i ćwiczenia praktyczne  - ocenianie ciągłe  Czas oceny pracy studenta:  - ocena aktywności podczas zajęć  - ocena ćwiczeń praktycznych wykonywanych podczas zajęć  - projekt końcowy – praktyczny; wykonanie ćwiczeń praktycznych w oparciu o przerobiony materiał |
| Treści modułu kształcenia (z podziałem na formy realizacji zajęć) | I. Analiza i przekład tekstów popkultury dotyczących polityki japońskiej i światowej (np. „Mudazumo naki kaikaku”, „Death Note”, „Code Geass”)  - wykłady  - praca warsztatowa  - praca własna  II. Analiza zjawisk politycznych dotyczących popkultury:  propaganda w popkulturze, soft power, Cool Japan, działania centralne i oddolne mające na celu wykorzystanie popkultury w polityce, kampanie społeczne z wykorzystaniem popkultury  - wykłady  - praca warsztatowa  - praca własna |
| Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej obowiązującej do zaliczenia danego modułu | * materiały własne * materiały online, teksty źródłowe * Publikacje:   K. R. Shaffer: *Popular Culture and the Teaching of History: The Modern Caribbean History Course*, History Teacher 37, no. 3 (2004): 368  P. Seaton: *Pop(ular) Culture in the Japanese History Classroom*, the Association for Asian Studies, Inc.  Asia Past & Present: New Research from AAS, Number 13, p. 233  P. Seaton, T. Yamamura: *Japanese Popular Culture and Contents Tourism – Introduction* (source: https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09555803.2014.962564?needAccess=true)  Jones: *High culture versus pop culture: which is best for engaging students?* (source: https://www.theguardian.com/teacher-network/teacher-blog/2013/feb/20/pop-culture-teaching-learning-engaging-students, access: 18.04.2022)  J. S. Nye, Jr.: *The Information Revolution and Soft Power* (source: https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/11738398/Nye-InformationRevolution.pdf, access: 25.07.2022)  J. S. Nye, Jr.: *Propaganda Isn’t the Way: Soft Power*, International Herald Time 2003 (source: https://www.belfercenter.org/publication/propaganda-isnt-way-soft-power, access: 08.06.2019)  J.S. Nye, Jr.: *The Future of Power*, PublicAffairs, 2011, p. 81  K. Valaskivi: *A brand new future? Cool Japan and the social imaginary of the branded nation*, Japan Forum, 2013, p. 490  J. S. Nye, Jr.: *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, New York: Public Affairs, 2004  N. Otmazgin, E. Ben-Ari: *Cultural Industries and the State in East and Southeast Asia*, Popular Culture and the State in East and Southeast Asia, Routledge, 2012, p. 4  K. Iwabuchi: *Bunka no Taiwaryoku: Soft Power to Brand Nationalism wo Koete*, Nihon Keizai Shinbun Shuppansha, 2008  Taylor: *Modern Social Imaginaries*, Public Culture, 2002, p. 106  Beng-Huat: *Delusional Desire: Soft Power and Television Drama*, Popular Culture and the State in East and Southeast Asia, Routledge, 2012, pp. 66-77  Ian Condry: *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*  K. Valaskivi: *A brand new future? Cool Japan and the social imaginary of the branded nation*, Japan Forum, 2013  Koizumi Cabinet E-mail Magazine No. 230, April 13, 2006 (source: https://japan.kantei.go.jp/m-magazine/backnumber/koizumi/2006/0413.html)  Cool Japan Proposal (source: https://www.cao.go.jp/cool\_japan/english/pdf/published\_document3.pdf)  V. Bottomley in a a press release issued by the Department of National Heritage, cited by J. Harris: *Cool Britannia: where did it all go wrong?* (source: https://www.newstatesman.com/politics/2017/05/cool-britannia-where-did-it-all-go-wrong)  *Declaration of Cool Japan’s Mission* (source: https://www.cao.go.jp/cool\_japan/english/pdf/published\_document4.pdf)  K. Choo: *Nationalizing “cool” – Japan’s Global Promotion of the Content Industry*, Popular Culture and the State in East and Southeast Asia, Routledge, 2012, pp. 86-102  R. Hutchinson: *Japanese Culture Through Videogames*, Routledge  Japan Tourism Agency website (source: https://www.mlit.go.jp/kankocho/en/about/index.html)  P. Seaton, T. Yamamura, A. Sugawa-Shimada, K. Jang: *Contents Tourism in Japan: Pilgrimages to “Sacred Sites” of Popular Culture*, Cambria Press, 2017 |